ÉDUCATION COOPÉRATIVE

Projet d'étude indépendante

Production d'une maquette

4 crédits
Durée : 8 heures

2013-2014

Tu es manuel?
Tu aimes faire de la mise en application?

Ce projet d'études indépendantes te permettra de mettre à profit tes talents dans le domaine de la conception.

La maquette ou le rendering peut porter sur un **design de ton choix** qui est relié à ton stage.
Par exemple, tu pourrais :

1) faire un garage ou une remise dans une cour.
2) faire la division d'un étage d'une maison.
3) dessiner une automobile ou une partie d'une automobile.
4) faire ou dessiner l'intérieur d'une maison ou une pièce d'une maison.

Ton projet doit comprendre un plan, une liste de matériaux, un manuel d'instructions et une maquette ou un rendering.

Partie A : Planification de ton plan

Utilise le logiciel Google SketchUp pour faire un plan à l'ordinateur. Tu peux également le faire sur une feuille de papier à main levée.

Partie B : Liste des matériaux

Dans un document WordPerfect ou Word, fais une liste des matériaux que tu aurais besoin pour produire ta maquette dans un format réel.

Partie C : Manuel d'instructions

Dans un document WordPerfect ou Word, rédige un manuel d'instructions qui guiderait une personne qui voudrait reproduire ta maquette. Utilise le style télégraphique (point form) pour expliquer la procédure.

Partie D : Maquette

Utilise les matériaux de ton choix pour reproduire ton design sous forme de maquette ou de renderring. Pour faire un renderring (vidéo) de votre maquette vous pouvez utiliser Google SketchUp.

Avant de commencer le travail, prends connaissance de la grille d'évaluation suivante :

Grille d'évaluation adaptée

Matière :Éducation coopérative-préplacement	Domaine :	Année d'étude :	Élève :	Date: 13 juin 2012
Tâche d'évaluation :Production d'une maquette				
Attentes: 1. pouvoir utiliser toutes sortes de stratégies, d'activités et d'instruments pour faire le lien entre le stage et les attentes du curriculum pour le ou les cours connexes, d'une part, et les attentes en rapport avec l'éducation coopérative, d'autre part.; 3. pouvoir renforcer les connaissances théoriques apprises en classe sur les compétences nécessaires pour effectuer le travail et les habiletés, techniques et principes acquis lors du stage.				
Commentaires (forces, points à améliorer, prochaines étapes) :				Niveau de rendement :

Compétence	(50-59%) Niveau 1	(60-69%) Niveau 2	(70-79%) Niveau 3	(80-100%) Niveau 4
Connaissance et compréhension	**L'élève :**			
(CC 1) Connaissance des éléments à l'étude : 1- Connaît les différents matériaux utilisés pour la création d'une maquette/rendering.	- démontre une connaissance limitée des éléments à l' étude.	- démontre une connaissance partielle des éléments à l' étude.	- démontre une bonne connaissance des éléments à l'étude.	- démontre une connaissance approfondie des éléments à l'étude.
(CC 2) Compréhension des éléments à l'étude : 1- Comprends les bases de la création d'un plan avec dimensions.	- démontre une compréhension limitée des éléments à l'étude.	- démontre une compréhension partielle des éléments à l'étude.	- démontre une bonne compréhension des éléments à l'étude.	- démontre une compréhension approfondie des éléments à l'étude.
Habiletés de la pensée	**L'élève :**			
(HP 1) Utilisation des habiletés de planification : 1- Crée un plan pour créer ta maquette de façon réaliste.	- utilise les habiletés de planification avec **une efficacité limitée**.	- utilise les habiletés de planification avec **une certaine efficacité**.	- utilise les habiletés de planification avec **efficacité**.	- utilise les habiletés de planification avec **beaucoup d'efficacité**.
(HP 2) Utilisation des habiletés de traitement de l'information : 1- Crée une liste des matériaux pour aider l'utilisateur à créer ta maquette.	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec **une efficacité limitée**.	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec **une certaine efficacité**.	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec **efficacité**.	- utilise les habiletés de traitement de l'information avec **beaucoup d'efficacité**.
(HP 3) Utilisation des processus de la pensée créative : 1- Qualité du design de ta maquette.	- utilise les processus de la pensée créative avec **une efficacité limitée**.	- utilise les processus de la pensée créative avec **une certaine efficacité**.	- utilise les processus de la pensée créative avec **efficacité**.	- utilise les processus de la pensée créative avec **beaucoup d'efficacité**.
Communication	**L'élève :**			
(CO 1) Expression et organisation des idées et de l'information : 1- Création d'un guide pour aider le créateur de ta maquette.	- exprime et organise les idées et l'information avec **une efficacité limitée**.	- exprime et organise les idées et l'information avec **une certaine efficacité**.	- exprime et organise les idées et l'information avec **efficacité**.	- exprime et organise les idées et l'information avec **beaucoup d'efficacité**.
(CO 2) Communication des idées et de l'information, de façon écrite et visuelle, à des fins précises et pour des auditoires spécifiques : 1- Création d'un guide avec une belle présentation et qui est clair et concis.	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec **une efficacité limitée**.	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec **une certaine efficacité**.	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec **efficacité**.	- communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques avec **beaucoup d'efficacité**.
(CO 3) Utilisation des conventions et de la terminologie à l'étude : 1- Utilise les bons termes dans ton guide.	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec **une efficacité limitée**.	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec **une certaine efficacité**.	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec **efficacité**.	- utilise les conventions et la terminologie à l'étude avec **beaucoup d'efficacité**.
Mise en application	**L'élève :**			
(MA 1) Application des connaissances et des habiletés dans des contextes familiers : 1- Démontre les compétences acquises lors de ton stage dans la création de ta maquette.	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec **une efficacité limitée**.	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec **une certaine efficacité**.	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec **efficacité**.	- applique les connaissances et les habiletés dans des contextes familiers avec **beaucoup d'efficacité**.

Les élèves dont le rendement est en deça du niveau 1 n'a pas satisfait aux attentes pour cette tâche.